

TRAVAILLER MES CONSIGNES EN MATERNELLE

Textes de références: programme augmenté D'après le BOENJS n° 25 du 24 juin 2021 © Direction

3.1. Comprendre la fonction de l'école : « L'école maternelle est le lieu où l'enfant se familiarise progressivement avec une manière d'apprendre spécifique; celle-ci s'appuie sur des activités, des expériences à sa portée, mais suppose qu'il en tire des connaissances ou des savoir-faire avec l'aide des autres enfants et de l'enseignant. Le langage, dans la diversité de ses usages, a une place importante dans ce processus. L'enfant apprend en même temps à entrer dans un rythme collectif (faire quelque chose ou être **attentif** en même temps que les autres, **prendre en compte des consignes collectives**) qui l'oblige à renoncer à ses désirs immédiats. L'école maternelle initie, engage ainsi la construction progressive d'une **posture d'élève**.

L'école maternelle accueille l'enfant avec sa curiosité et alimente sa soif de savoir. L'enseignant rend lisibles les exigences de la situation scolaire par des mises en situations et des **explications** qui permettent aux enfants – et à leurs parents - de les **identifier et de se les approprier**. Il incite à coopérer, à s'engager dans l'effort, à persévérer grâce à ses encouragements et à l'aide des pairs. Il encourage à développer des essais personnels, prendre des initiatives, apprendre progressivement à faire des choix.

Il aide à identifier les objets sur lesquels portent les apprentissages, fait acquérir **des habitudes de travail** qui vont évoluer au fil du temps et que les enfants pourront **transférer**. Pour ce faire, il s'attache à faire percevoir la **continuité entre les situations d'apprentissage**, les liens entre les différentes séances. Pour stabiliser les premiers repères, il utilise des procédés identiques dans ses manières de questionner le groupe, de faire **expliciter** par les enfants l'activité qui va être la leur, d'amener à **reformuler** ce qui a été dit, de produire eux-mêmes des explications pour d'autres à propos d'une tâche déjà vécue.

L'enseignant exerce les enfants à l'identification des **différentes étapes de l'apprentissage** en utilisant des termes adaptés à leur âge. Il les aide à se représenter ce qu'ils vont devoir faire, avec quels outils et selon quels procédés. Il définit **des critères de réussite** pour que chacun puisse situer le chemin qu'il a réalisé et perçoive les progrès qu'il doit encore effectuer.

DES CONSTATS:

- En maternelle, la passation de la consigne se fait généralement dans le coin regroupement. S'il y a quatre ateliers dans des domaines différents, il est très difficile pour l'élève de mémoriser la consigne et de rester attentif aux consignes des autres ateliers.
- l'espace relationnel du tout petit se limite au mètre carré l'avoisinant, la structure « grand groupe » ne constitue pas un dispositif efficace de lancement des ateliers, elle n'atteint que les enfants ayant déjà une posture scolaire, en exclut les autres.

Pour qu'une consigne soit efficace, il faut que:

1. Toutes les personnes concernées puissent les entendre
2. Le récepteur se semble impliqué.
3. Elles soient compréhensibles,
4. Tous puissent s'en rappeler.

Pour y accéder, cela demande à l'élève doit être capable de:

- ✓ **Se mobiliser sur commande pour écouter l'enseignant quand il le demande.**
- ✓ **Comprendre le sens du langage scolaire méconnu de certains élèves**
- ✓ **Maîtriser la communication collective pour suivre l'adulte qui parle au loin, à tous**
- ✓ **Se concentrer pour intégrer la suite de consignes sans se perdre ou déranger**

DES LEVIERS RITUALISES POUR UNE PASSATION EFFICACE

La spécificité des consignes

La compréhension de consignes n'est qu'un aspect de la compréhension du langage, elle n'est pas une fin en soi, mais cette compétence constitue une des conditions de la réussite des enfants dans bien des activités scolaires.

La consigne représente une forme particulière des discours prescriptifs car elle condense, dans un énoncé en général bref et sans redondance, plusieurs types d'instructions : l'énoncé du problème à résoudre ou de la tâche à réaliser (aspect cognitif), la manière dont il convient de répondre (des éléments moteurs et spatio-temporels : écrire, souligner, barrer, recopier, etc.). Elle peut être simple (tenant en une seule proposition) ou complexe (deux ou plusieurs propositions elles-mêmes coordonnées de manière plus ou moins complexe).

Comprendre des consignes, c'est comprendre un court discours dans ses aspects syntaxiques et lexicaux mais aussi comprendre la fonction de cette phase de l'activité scolaire : savoir que c'est sur la base de ce court discours que l'on va réaliser quelque chose, que c'est le langage qui commande l'action.

La compréhension de consignes ne se suffit donc pas à elle-même : elle n'a de sens que par rapport à un contenu.

1. L'énonciation de la consigne

Les consignes habituelles se présentent souvent sous la forme : « Entourez en rouge les mots dans lesquels vous voyez ... », ou encore, « colorier le nombre de... »

La première partie de la consigne n'indique en rien le contenu de l'activité. Les élèves ont tendance à se focaliser sur l'action. Ils vont donc souligner, entourer, colorier... on ne sait. Pour être sûr d'aller à l'essentiel, il est préférable de commencer par l'objet même du travail attendu. Par exemple : « Vous allez chercher tous les carrés dans le panier » ; « Vous cherchez tous les mots (illustrations associées au mot écrit en maternelle) où l'on entend le son [a] » puis ensuite se posera la question : « Comment pourrez-vous montrer que vous les avez trouvés ? En les entourant, en les soulignant... ». Ainsi, la tâche est clairement identifiée : chercher les verbes ou les mots, les souligner devenant accessoire.

Cette démarche est essentielle notamment en maternelle pour que l'élève comprenne que l'on fait cela pour apprendre.

3. Précision et concision de la consigne

Une consigne doit être claire, courte et précise. Il ne faut surtout pas donner, en même temps que la consigne, toutes les mises en garde, les cas particuliers et les erreurs à éviter.

Plutôt que "Il faut découper et remettre au bon endroit en regardant le modèle..." "Il faut mettre en ordre les étiquettes..." "On va travailler sur la recette, aujourd'hui il faut découper les images, les mettre dans l'ordre et les coller sur une feuille..." "Vous faites pareil (sous-entendu, comme le modèle), vous découpez et collez... On préférera orienter l'attention de l'enfant vers la finalité didactique de la tâche : "vous allez remettre en ordre les mots de la phrase : "Le lapin mange une carotte", il faudra coller les étiquettes pour que l'on puisse lire correctement la phrase".

Dans ce cas, non seulement une direction est donnée à l'action matérielle (coller les étiquettes), mais la finalité de ce travail de collage est également précisée (reconstruire une phrase). On remarque également que la consigne annonce le critère d'évaluation, pouvoir lire correctement la phrase.

2. Une passation dans le calme

Il est indispensable (de façon ritualisée) de faire un appel au calme à l'attention de tous avant de donner la consigne.

- L'enseignant annonce qu'on va donner une consigne et qu'il va falloir écouter.
- Pour canaliser l'attention, l'enseignant peut émettre un signal sonore (clochettes, comptines...).
- L'appel au calme peut se faire en disant : « Attention, écoutez-moi, je vais vous donner la consigne... », « Tout le monde me regarde, j'ai quelque chose à vous dire... » ou bien en se taisant.

4. L'explicitation

Quand un élève dit : « Je n'ai pas compris ce qu'il faut faire » plutôt que de redire, de faire refaire, de reformuler ou de faire reformuler, ou d'expliquer, demander : « Dis-moi ce que tu as compris » et faire préciser par l'élève.

5. le sens de l'activité

La consigne est un outil. L'élève rentrera en action s'il trouve du sens à ce qu'il doit faire. Il est indispensable d'en faire un objet d'apprentissage.

COMPRENDRE DES CONSIGNES		
PS	MS	GS
<p>1 - Comprendre que le maître, un camarade, le groupe s'adresse à soi Ecouter le maître, le camarade, le groupe : registre de la réception posture d'écoute à développer.</p>		
<p><i>Travailler l'écoute</i> en instaurant des moments de silence, en pratiquant des jeux d'écoute, en incitant les enfants à diriger leur regard vers l'adulte/ou l'élève qui parle, en mobilisant leur attention sur le message verbal.</p>		
<p>Percevoir et identifier des bruits</p>		
<p>Jouer à des jeux de Kim sonores (Kim de l'ouïe) :</p> <ul style="list-style-type: none"> * Faire tomber des objets, les nommer, verbaliser les bruits entendus ; bander les yeux des élèves et leur faire retrouver l'objet qui tombe (pratiquer ce jeu avec d'abord deux objets faisant des bruits très différents puis augmenter progressivement le nombre d'objets et utiliser des objets faisant des bruits de plus en plus proches afin d'affiner l'écoute et l'attention des élèves). * Faire écouter différents sons, les faire nommer, verbaliser ; puis les yeux bandés, retrouver les objets qui font ces bruits. <p><i>Pistes d'idées de bruits à faire identifier (banques sonores) :</i> sonnerie du réveil, sonnerie du téléphone, son d'une clochette, son d'un trousseau de clé, son d'un sifflet, bruit de l'eau qui coule, bruit de l'eau qui goutte, bruits de frottements ou de coups (bois sur bois, métal sur métal, papier froissé, déchiré...), son d'instruments de musique (piano, maracas, tambourin, triangle...)... Il est également possible de faire entendre des ensembles de bruits parmi lesquels on doit en isoler un (coup de sifflet au milieu du bruit de l'eau qui coule).</p>		
<p>Jouer à des jeux de lotos sonores : CD du commerce avec les cris des animaux, les bruits de la maison, du jardin...</p>	<p>Jouer à écouter, à nommer, à verbaliser les bruits qui nous entourent (dans la classe, à l'extérieur...) en fermant les yeux afin d'acquérir un vocabulaire précis et spécifique ainsi que les sons en véritable situation.</p>	
<p>Percevoir et à localiser des bruits (en salle de motricité)</p>		
<p>Jouer à d'où vient le bruit ? L'enseignant se déplace dans la salle avec un instrument de musique. A chaque arrêt, il joue de son instrument. Les enfants sont assis en formation de ronde et doivent pointer leur doigt en direction du lieu du son entendu.</p>	<p>Jouer à Roméo et Juliette Les enfants sont assis en formation de ronde. Un enfant aux yeux bandés (Roméo) doit localiser sa Juliette qui l'appelle et se déplacer vers elle, aidé par l'enseignant qui lui donne la main.</p>	<p>Jouer au roi du silence Les enfants forment une ronde. Le roi aux yeux bandés est au milieu. Il doit défendre son trésor (derrière lui) en pointant le doigt en direction du bruit que fait l'enfant en se déplaçant pour le voler (l'enfant porte un objet sonore). L'enfant qui n'est pas repéré vole le trésor et devient roi.</p>
<p>Percevoir et comprendre des messages verbaux</p>		
<p>Jouer à la bonne image : (à partir d'images de lotos) trouver la bonne image à partir d'indices verbaux (identifier et sélectionner des informations entendues).</p>	<p>Jouer au jeu du téléphone : réaliser le message sonore entendu au téléphone.</p>	<p>Jouer au jeu du portrait/ou du dessin dicté : dessiner en respectant les consignes entendues (« Dessine un point dans le rond... »).</p>

2 - Comprendre les consignes et Travailler le vocabulaire des consignes

PS

MS

GS

Travailler le lexique des consignes : élaborer un dictionnaire du travail scolaire (mot / image) qui évoluera au cours des 3 sections (réfèrent).

Introduire les verbes d'action nécessaires en situation :
Découper, coller, colorier, peindre...

Introduire les verbes d'action nécessaires en situation :
les mêmes + *entourer, nommer, retourner* (jeu de mémoire),
ranger (du plus petit au plus grand).

Introduire les verbes d'action nécessaires en situation :
les mêmes + *relier, signer, cliquer...*

Jouer à des jeux de Jacques a dit à partir de ces mots de vocabulaire (verbes d'action, nom des outils de la classe, termes relatifs au temps (ordre), aux positions dans l'espace...).

Comprendre les consignes pour le travail

Mettre en place des pictogrammes des consignes qui apparaîtront progressivement sur les fiches de travail.

Jouer à retrouver des consignes à partir de pictogrammes.

Jouer à des jeux de paires : consigne écrite/pictogrammes.

« Lire » le mot clé de la consigne d'activité : colle, découpe, écris, dessine, compte...

Faire le lien entre la consigne donnée et ce que l'on est en train d'apprendre à l'école : verbaliser « ce que je fais » et « ce que j'apprends ».

Varié l'énoncé des consignes pour obtenir le même résultat. (lors de la construction d'un puzzle, utiliser un ensemble de verbes ou de mots du lexique dont le sens est équivalent : verbes *place, mets, essaie, pose, construis* / noms : *morceau, élément, pièce*).

Comprendre les consignes pour l'organisation de la classe

Poser sa feuille sur l'étagère, dans son casier, sur le banc... Ranger son travail dans son casier... Ranger les crayons sur
Comprendre les consignes liées aux activités des différents coins de la classe.

Faire ranger le placard du coin cuisine. Puis, demander à l'élève : « colle une gomme sur l'ours qui est entre les deux poupées qui sont sur la deuxième étagère...
Puis, faire dire à l'élève où sont collées les gommettes.

Comprendre les consignes de jeux

Comprendre et appliquer une règle de jeu simple.

Comprendre et appliquer une règle de jeu plus complexe.

Comprendre et appliquer une règle de jeu de plus en plus complexe et être capable de l'expliquer (réaliser tout d'abord des consignes à une action, puis des consignes enchaînant deux actions successives, puis deux actions concomitantes...)

Comprendre les consignes des différentes disciplines

Construire un imagier (sous forme de boîtes d'images) qui suit les élèves sur le cycle. Jouer à des jeux de catégorisation, de tris à partir de ces images (les mots et les images des consignes scolaires / des outils scolaires / du matériel des ateliers en EPS / des verbes des ateliers en EPS / des connecteurs spatiaux en EPS ...). Associer les mots de vocabulaire avec des verbalisation de type : « cela sert à... », « c'est pour... »... et faire reformuler la tournure travaillée.

PRODUIRE / CREER DES CONSIGNES	
PS	MS
Reformuler des consignes	
Reformuler la consigne à l'adulte ou à un autre enfant, en jouant sur la complexité du message oral (une consigne simple en petite section, puis de plus en plus complexe, puis une consigne à deux actions en GS ...).	
Etre capable d'expliquer à un tiers (parents...) la consigne demandée dans l'activité (avec support imagé en PS ou en se remémorant l'activité sans support imagé en GS), ou à l'aide d'un véritable cahier de vie par exemple.	
Après exécution de l'activité, se remémorer la consigne, être capable de dire si l'activité est réussie ou pas.	
Reformuler des règles de jeux, une construction, un parcours en EPS ..., avec l'aide ou non d'un support imagé.	
Transmettre des consignes	
Mettre les enfants en situation de transmettre des consignes simples: « Demande à Léa de venir me montrer son dessin. »	Mettre les enfants en situation de transmettre des consignes de plus en plus complexes : « Demande à Léa d'écrire son prénom sur son dessin puis de coller son dessin dans son cahier et de venir me le montrer. »
	Jouer au jeu de la chaîne: un enfant donne une consigne à un autre qui doit l'exécuter (consigne simple puis de plus en plus complexe).
Organiser l'énoncé d'actions successives : être le meneur de jeu et faire faire à ses camarades	
Dans les coins jeux (chambre, cuisine, garage): - Faire habiller la poupée (« Tu lui mets sa culotte bleue, ses chaussettes rouges, tu lui enfiles son pantalon...»). - Faire mettre la table. - Faire faire un petit parcours à une voiture.	- Faire faire des recettes de cuisine. - Faire fabriquer des objets (clipo/légo...). - Faire réaliser des productions plastiques en utilisant des techniques diverses (« Tu peins ta feuille, puis tu prends une éponge humide, tu tamponnes ... »). - Faire faire un trajet en EPS (« Tu montes sur la poutre, tu avances sur la poutre, puis tu sautes sur le tapis, tu fais une roulade... »). - Faire faire un trajet pour retrouver un objet caché.

<i>Inventer des consignes</i>		
PS	MS	GS
Etre capable de trouver une consigne pour réaliser une tâche.	Etre capable de trouver une ou deux consignes pour réaliser une tâche.	Trouver toutes les consignes possibles pour réaliser une tâche.
Jouer à des jeux de Jacques a dit, les élèves étant, à tour de rôle, meneur de jeu.		
Inventer des consignes de déplacement dans la classe, en salle de motricité avec des parcours, des obstacles ...		
Enoncer des consignes de rangement.		
Jouer a des jeux interactifs : un enfant exécute les consignes dictées par un autre, pour retrouver un objet caché par exemple.		
	Jouer à des jeux de devinettes : retrouver une consigne (simple puis de plus en plus complexe) à partir du résultat d'une activité (« <i>Pour faire ce travail, tu as pris un ciseau, tu as découpé sur les traits, puis tu as collé...</i> »).	
	Jouer à fabriquer un exercice, à partir de consignes (écrites ou pictogrammes) à faire faire à ses camarades.	
	Expliquer l'utilisation d'un objet technologique.	
	Jouer à des jeux de classements : rechercher des consignes qui permettent des classements (jetons de forme, taille et couleur différentes : chercher des consignes permettant d'effectuer des classements de plus en plus complexes).	
	Jouer à fabriquer un objet imaginaire.	
	Fichier Cogito – Les Editions de la Cigale	
	Travailler à partir de formes géométriques posées ou dessinées sur une feuille et faire énoncer les consignes : <i>on trace un cercle au milieu de la feuille, on place un rectangle qui touche le cercle au dessus de ce cercle...</i>	

Références pour aller plus loin:

Activités pour comprendre les consignes en maternelle, Grenoble 5

La passation de consigne, Christine Lemoine, Café péda Expresso

Les consignes en maternelle (Icônes) Strabourg, http://www.crdp-strasbourg.fr/maternelle/dom_act/dom_langage/documents/consignes.pdf

La consigne en maternelle et définition de la tâche Source: article de Marie –Thérèse Zerbato-Poudou paru dans la revue pratique n°111-112